



# *Fonction - Emotion*

## *La relation Homme - Architecture*



## Sujet

---

Depuis la nuit des temps l'homme a eu recours à l'architecture pour s'abriter, se protéger. Avec l'évolution de l'homme et de la société, l'architecture elle aussi évolue. L'homme érige des bâtiments pour des raisons religieuses, symboliques, patriotiques, pour la communauté, pour la famille, pour l'individu. L'architecture n'est plus juste une question de fonction mais d'émotion aussi. C'est deux éléments constituerai une parti important dans la relation entre l'homme et l'architecture.

Ensuite l'arrivé de la technologie, suivi par l'informatique, et la création de l'internet. Tout ceci déforme la notion de spatialité qu'on a, et crée un univers parallèle : la VR, Virtuel Reality. L'homme s'adapte à ce nouvel univers, l'intégrant avec assez de facilité.

Dans ce mémoire je m'intéresse à la relation entre l'homme et l'architecture et en quoi le monde virtuel fait évolué cette relation.





## Problématique

---

Les questions qui se pose par rapport à ce nouvel univers et l'architecture sont :

***Quelle est la relation entre l'homme et l'architecture dans ce monde virtuel et qu'elle sont ces limites?***

***Comment le virtuel, lieux de liberté mais qui est cantonné dans le réel, comment influence-t-elle l'architecture tangible, améliorant et faisant évoluer la relation homme-architecture?***





## Première partie : La relation Homme - Architecture

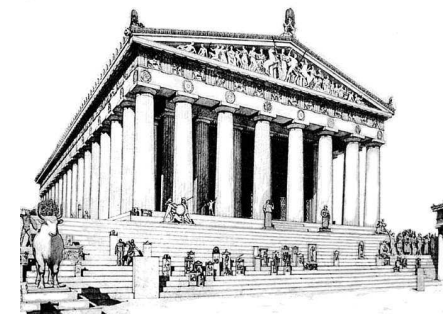
L'homme a construit l'architecture en premier lieu pour de raison fonctionnelle : pour s'abriter, se protéger.

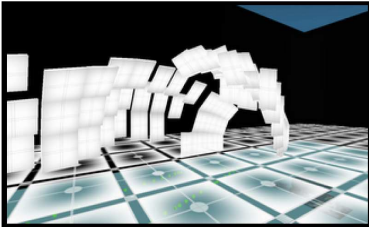
L'évolution de ces fonctions avec le temps engendre divers espaces : espaces de familles, espaces individuelles, espaces en communautés

Avec cette évolution une nouvelle élément de l'architecture émerge : l'émotion, le sensible, le symbolisme. On s'intéresse à l'ambiance, la qualité de l'espace architecturale.

L'architecture deviens un « art ».

Corbusier : « Mais soudainement, vous touché mon cœur, vous me faite du bien, Je suis heureux et je dit 'Ceci est beau'. Ça c'est de l'architecture. L'art est là. »





## Deuxième partie : Le Virtuel

Qu'est le virtuel, le définir ?

Comment interagissons avec, quelle relation aïlons-nous avec ?

Le virtuel comme outil de conception : comme outil technique d'aide à la conception, ou pour crée d'autre « réalité », lieux ou tous est possible, liberté d'expression, sensations exagérés, limiter (visuel)

L'architecture virtuelle

Le créateur et l'usager de cette architecture virtuelle

Second Life : un monde virtuel, interaction, architecture, architecture réflexive

Autres exemples : NYSE 3D trading floor et le musée Guggenheim virtuel de Asymptote, La maison et la ville E-motive de Kas Oosterhuis





## Troisième partie : Influence sur le monde réel

Comment le virtuel, lieux de liberté mais qui est cantonné dans le réel, comment influence-t-elle l'architecture tangible, améliorant et faisant évoluer la relation homme-architecture?

### L'architecture intelligente:

« Ils s'appuient aujourd'hui sur des fonctions programmatiques et sur la capacité des matériaux à intégrer des puces électroniques, des bio et nanotechnologies , à produire de la lumière, de la chaleur et du multi-media pour concevoir des bâtiments mutants, réactifs, modifiables, rétractables, déformables et programmables... Déjà les matériaux textiles montrent la voie à grands pas. Demain prédisent-ils à l'architecture pétrifiée succèdera le body-building, une architecture informe s'adaptant au jour le jour...»

L'architecture informationnelle : Times Square, le Kunsthall de Graz

L'architecture sensorielle : le Blur Building de Dillier & Socofido +Renfro, Pavillon de l'eau de NOX,

(De nouvelles formes : le blob, une complexité de mise en œuvre – de nouveau symboles pour la ville, pour la communauté)







## Bibliographie

---

*Architecture from the outside : essays on virtual and real space* - Elizabeth Grosz  
(foreword by Peter Eisenman)

Writing architecture series - Cambridge, Mass : MIT Press, 2001

- Ouvrage sur la relation entre l'espace virtuel et l'espace réel. Point de vue philosophique

*HYPER BODIES - Towards an E-motive architecture* - Kas Oosterhuis (2003) BIRKHÄUSER

« (...) The E-motive house is a fully programmable muscular construct, designed to be able to change shape and content in real time. Responsive to the urgent needs and whimsical wishes of the inhabitants, they also act for themselves, they surprise their users, they are fooling them, they play games with them. The E-motive house is programmed to behave within predefined emotional bandwidths of emotional modes. And within the modes (...) the house is free to act and develop a personal mood. The house is built as an interface to the inhabitants and relates to the world through the Internet. (...) The E-motive house is a complex adaptive system. »

*4d space : interactive architecture - AD Architectural Design* - Editée par Lucy Bullivant  
(à lire)

Publié par Chichester : Wiley, 2005.

*Asymptote : Flux* - Hani Rashid (à lire)

Phaidon 2002

- Ouvrage sur les œuvres réalisé d'Asymptote

*Towards a new architecture* – Le Corbusier

Dover 1986





## Liens internet

---

[www.spacebetweenpeople.com/](http://www.spacebetweenpeople.com/)

blog de l'écrivain de "space between people", question des espaces générés entre le virtuelle et la vie actuelle

[www.worldarchitecture.org/theory-issues/?position=articledetail&codde=1380&up=231&title=articles @ WA](http://www.worldarchitecture.org/theory-issues/?position=articledetail&codde=1380&up=231&title=articles @ WA)

texte sur le cyberspace

<https://fincav-a08.wikispaces.com/Architecture+virtuelle>

document sur l'architecture de Second Life du premier semestre

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Utopie#L.27utopie\\_en\\_architecture](http://fr.wikipedia.org/wiki/Utopie#L.27utopie_en_architecture)

définition d'utopie sur wikipedia

<http://www.ciren.org/ciren/conferences/070199/index.html>

texte sur l'architecture virtuel, petite détaille intéressant au niveau de l'interactivité - interactivité d'un bâtiment avec son environnement et avec son usagé :

« Ils s'appuient aujourd'hui sur des fonctions programmatiques et sur la capacité des matériaux à intégrer des puces électroniques, des bio et nanotechnologies , à produire de la lumière, de la chaleur et du multi-media pour concevoir des bâtiments mutants, réactifs, modifiables, rétractables, déformables et programmables... Déjà les matériaux textiles montrent la voie à grands pas. Demain prédisent-ils à l'architecture pétrifiée succèdera le body-building, une architecture informe s'adaptant au jour le jour... La domotique qui aujourd'hui permet de réguler certaines fonctions domestiques fera alors figure d'ancêtre. »

<http://www.enpc.fr/enseignements/Picon/Archivirtuelle.html>

Antoine Picon (1999), "L'architecture virtuelle. Textures, paysages et cyborgs".

"Le projet représente une virtualité qui aspire à devenir réelle"

